

PAPER soft

IL PRIMO SETTIMANALE
DI SOFTWARE SU CARTA PER
IL TUO C64

Una pubblicazione della
J.*soft* editrice

Con la collaborazione del
Gruppo Editoriale Jackson

L. 1300

50

Anno 2 - N° 50 • 27 dicembre 1985

Attacco dal cosmo
64 Buon Natale
Merge & Renumber
Forte riflesso
Nuovi Caratteri per il tuo 64
Fuoco!
Campionato di lettura
I muratori

sped. in abb. post. Gruppo II/70

Guida per l'input dei programmi versioni C64

Notate che i listati contengono 'parole' racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [⟨ ⟩] deve essere premuto contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico "solitario"' questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CONTROL.
Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

Codice	Tasti	Codice	Tasti	Codice	Tasti
{CLR}	SHIFT CLR/HOME	{CYN}	CTRL 4	[<7>]	C= 7
{HOME}	CLR/HOME	{PUR}	CTRL 5	[<8>]	C= 8
{SU}	SHIFT ⇑ CRSR ⇓	{GRN}	CTRL 6	{F1}	f1
{GIU'}	⇑ CRSR ⇓	{BLU}	CTRL 7	{F2}	f2
{SIN}	SHIFT ⇐ CRSR ⇒	{YEL}	CTRL 8	{F3}	f3
{DES}	⇐ CRSR ⇒	[<1>]	C= 1	{F4}	f4
{RVS}	CTRL 9	[<2>]	C= 2	{F5}	f5
{OFF}	CTRL Ø	[<3>]	C= 3	{F6}	f6
{BLK}	CTRL 1	[<4>]	C= 4	{F7}	f7
{WHT}	CTRL 2	[<5>]	C= 5	{F8}	f8
{RED}	CTRL 3	[<6>]	C= 6		

Per ricevere gli arretrati di PAPER soft compilare il seguente tagliando:

✂- -

Compilare ed inviare in busta chiusa a:
J.soft viale Restelli, 5 - 20124 Milano - Tel. 02/6888228-683797-6880841-2-3

Nome ______________________________

Cognome ______________________________

Indirizzo ______________________________

CAP __________ Città ______________________ Prov. __________

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di

PAPER soft ______________________ Anno __________

PAPER soft dedicato a ______________________ Anno __________

a L. 2.000 cad. per un totale di L. .... a mezzo

☐ assegno allegato ☐ contanti allegati

✂- -

PAPER soft

C64

J.*soft* s.r.l.
DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
V.le Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.80.841-68.80.842-68.80.843-68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro Cristuib Grizzi

REDAZIONE:
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICITÀ:
Tribunale di Milano
n° 178 del 30-03-1985

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)

USPI
Rivista associata all'Unione stampa Periodica Italiana

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.300
Numero arretrati L. 2.600



Stop Bug

Se non l'hai già fatto, memorizza STOP BUG e salvalo su nastro o disco.
Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con RUN, di digitare i listati di Papersoft senza introdurre errori di battitura.
Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola: ":rem" seguita da un numero, detto checksum; NON COPIARE QUESTA PARTE DELLA LINEA, che serve solo per tua informazione. Quando STOP BUG è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto RETURN dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato comandi abbreviati, come? per PRINT).
Usando STOP BUG tieni conto del fatto che gli spazi non influiscono

sul checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni PRINT dove sono spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.
Un altro metodo per utilizzare STOP BUG, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo RETURN su ogni linea.

Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che STOP BUG interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare STOP BUG prima di ricaricare il tuo programma.
Per disabilitare STOP BUG premi RUN/STOP e RESTORE, e per riattivarlo batti SYS 40704.

STOP BUG per C64

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
    ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
    O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

C64

Attacco dal cosmo

Ancora una volta gli alieni stanno tentando di invadere il nostro amato pianeta con stormi di navette intelligentissime e altamente pericolose. Tu sei al comando dell'unica base terrestre munita di raggio laser rimasta a difendere il genere umano, e devi combattere e distruggere il maggior numero di navette aliene possibili.

Ce ne sono vari tipi: ci sono gli esastormi, formati da sei navette che volteggiano nel cielo lanciando pericolosissime bombe indistruttibili anche con il laser, che devono essere evitate; ci sono poi gli stormi da attacco, che aleggiando discendono rapidamente verso il suolo.

Infine quando un esastormo viene completamente annientato compare la nave madre che riposiziona altre sei navette al posto di quelle distrutte.

Attenzione perché la vita è una sola, e durante il gioco dovrete perciò sfruttare al massimo le vostre capacità di reazione.

Ed ora mano alla tastiera e via!!

```
10 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"{CLR}{WHT}"      :rem  89
15 HS=0                                            :rem 110
18 PRINT"{CLR}ATTENDERE, DEFINIZIONE CARATTERI........":G
   OTO9000                                         :rem  20
20 GOSUB8000                                       :rem 170
21 X=15:SC=0:L=3:M=INT(RND(1)*18):G=3:H=INT(RND(1)*18)
                                                   :rem 111
30 A$=" AB AB AB AB AB AB ":B$=" CD CD CD CD CD CD ":C$="
   { 19 SPAZI}"                                    :rem 200
35 D$=" EF{ 2 SPAZI}EF ":QQ=1                      :rem 177
40 DI=1:Y=0:HI=0:CD$="{HOME}{ 21 GIU'}":SS=1024:CS=55296
                                                   :rem 113
80 PRINT"{HOME}"SPC(17)"{CYN}.RECORD."HS           :rem 132
100 IFQQ=1THENAA$=B$:QQ=2:GOTO120                  :rem 249
110 IFQQ=2THENAA$=A$:QQ=1                          :rem 243
120 PRINTLEFT$(CD$,4)SPC(Y)"{CYN}"AA$              :rem 228
140 X=X-2*(PEEK(197)=23ANDX<31)+2*(PEEK(197)=12ANDX>1)
                                                   :rem   9
150 PRINTCD$TAB(X);"{ 2 SPAZI}NG{ 2 SPAZI}"        :rem  98
155 IFPEEK(197)=36THENGOSUB1000:PRINT"{HOME}{CYN}PUNTI"SC
                                                   :rem  58
```

```
160 Y=Y+DI                                              :rem  62
170 IFY=0ORY=21THENDI=-DI                               :rem  58
175 PRINTLEFT$(CD$,L+1)SPC(M)"{ 8 SPAZI}"               :rem  17
180 L=L+1:M=M+INT(RND(1)*4)-INT(RND(1)*4)               :rem  51
185 IFL=21THENL=3:D$=" EF{ 2 SPAZI}EF "                 :rem  61
186 IFM>32THENM=31                                      :rem  59
187 IFM<8THENM=9                                        :rem 226
188 PRINTLEFT$(CD$,L+1)SPC(M)"{RED}"D$                  :rem 153
190 PRINTLEFT$(CD$,G+1)SPC(H)"{ 2 SPAZI}"               :rem   4
200 G=G+3:PRINTLEFT$(CD$,G+1)SPC(H)"LM":IFG<>21THEN210
                                                        :rem 167
201 G=3:PRINTCD$SPC(H)"{ 2 SPAZI}":H1=H:H=INT(RND(1)*17)+
    1                                                   :rem   6
202 IFH1=X+3ORH1=X+2ORH1=X+1THEN4000                    :rem 153
210 REM                                                 :rem 119
300 GOTO100                                             :rem  93
1000 IFPEEK(SS+X+122)<>32THENHI=1                       :rem 188
1005 IFPEEK(SS+X+2+L*40)<>32THEN1080                    :rem  45
1007 IFPEEK(SS+X+3+L*40)<>32THEN1080                    :rem  48
1009 FORZZ=20TO2STEP-1                                  :rem 115
1020 POKESS+ZZ*40+X+2,103:POKECS+ZZ*40+X+2,1            :rem  78
1030 NEXT                                               :rem   3
1031 FORZZ=20TO2STEP-1:POKESS+X+2+ZZ*40,32:NEXT         :rem 212
1040 IFHI<>1THEN1050                                    :rem 133
1041 XY=X-Y+2:IFXY<1THENXY=1                            :rem  36
1042 A$=LEFT$(A$,XY-1)+"{ 3 SPAZI}"+MID$(A$,XY+3)
                                                        :rem  50
1043 B$=LEFT$(B$,XY-1)+"{ 3 SPAZI}"+MID$(B$,XY+3)
                                                        :rem  54
1045 SC=SC+10:PRINTLEFT$(CD$,4)SPC(X+1)"{RED}{ 3 H}"
                                                        :rem 212
1046 FORDL=1TO50:NEXTDL                                 :rem 193
1048 PRINTLEFT$(CD$,4)SPC(X+1)"{ 3 SPAZI}"              :rem  52
1050 HI=0                                               :rem 196
1055 IFA$=C$THEN2000                                    :rem  84
1060 RETURN                                             :rem 167
1080 IFG=1THENIFH=X+1ORH=X+2THENRETURN                  :rem 238
1081 FORZZ=20TOLSTEP-1                                  :rem 141
1082 POKEZZ*40+SS+X+2,103:POKECS+ZZ*40+X+2,1            :rem  86
1083 NEXT                                               :rem  11
1084 FORZZ=20TOLSTEP-1:POKESS+X+2+ZZ*40,32:NEXT         :rem 246
1090 MX=X-M+2:IFMX<1THENRETURN                          :rem 197
1130 D$=LEFT$(D$,MX-1)+"{ 4 SPAZI}"+MID$(D$,MX+4):SC=SC+2
     0                                                  :rem  82
1131 PRINTLEFT$(CD$,L+1)SPC(X+1)"{ 4 H}"                :rem 193
1135 FORDL=1TO50:NEXTDL                                 :rem 192
1137 PRINTLEFT$(CD$,L+1)SPC(X+1)"{ 4 SPAZI}"            :rem 167
1140 RETURN                                             :rem 166
2000 PRINTLEFT$(CD$,4)SPC(Y)C$                          :rem 241
2010 FORF=0TO25:PRINT"{HOME}{ 8 GIU'}"SPC(F)"{ 2 SPAZI}I
     JK"                                                :rem  44
```

```
2020 IFF<>0ANDF<>3ANDF<>6ANDF<>9ANDF<>12ANDF<>15THEN2040
                                                     :rem 130
2022 FORI=6TO2STEP-2:PRINTLEFT$(CD$,I+1)SPC(F+1)"
     { 2 SPAZI}":NEXTI:PRINT"{HOME}{ 3 GIU'}"SPC(F+1)"
     {CYN}AB"                                        :rem  43
2040 NEXTF                                           :rem  75
2042 FORF=25TO34STEP2                                :rem  17
2046 PRINT"{HOME}{ 8 GIU'}"SPC(F)"{ 3 SPAZI}IJK":rem  87
2048 PRINT"{HOME}{ 8 GIU'}"SPC(28)"{ 5 SPAZI}":GOTO30
                                                     :rem 245
3000 IFMID$(D$,2)<>"E"THEN3080                       :rem 228
3050 RETURN                                          :rem 168
3080 IFG=1ANDH=X+2ORH=X+1THENRETURN                  :rem   5
3160 RETURN                                          :rem 170
4000 FORF=1TO65:PRINTLEFT$(CD$,22)SPC(X);"{WHT}{ 5 H}
     { 5 SIN}{ 6 SPAZI}"                             :rem  27
4040 IFSC>HSTHENHS=SC                                :rem  99
4050 PRINT"{HOME}{ 10 GIU'}"TAB(15)"{RVS}{YEL}FINE GIOCO"
                                                     :rem 108
4060 PRINT:PRINT"{ 3 SPAZI}PREMI UN TASTO PER GIOCARE ANC
     ORA."                                           :rem 208
4070 POKE198,0:WAIT198,1                             :rem 102
4080 PRINT"{WHT}{CLR}":GOTO21                        :rem  11
4999 END                                             :rem 182
8000 PRINT"{CLR}"TAB(12)"{WHT}ATTACCO DAL COSMO":PRINTTAB
     (12)"{ 17 *}"                                   :rem 167
8060 PRINT"{ 3 GIU'}{RED}USA QUESTI TASTI PER MUOVERTI E
     SPARARE:{ 2 GIU'}{YEL}Z.........SINISTRA"  :rem  75
8065 PRINT"{GIU'}X..........DESTRA":PRINT"{GIU'}M.......
     .....FUOCO"                                     :rem 215
8070 PRINT"{GIU'}{ 6 SPAZI}PREMI UN TASTO PER INIZIARE.":
     POKE198,0:WAIT198,1:PRINT"{CLR}":RETURN         :rem  89
8999 STOP                                            :rem  41
9000 IFPEEK(56)=48THENPOKE53272,(PEEK(53272)AND240)+12:GO
     TO9500                                          :rem 113
9002 POKE56,48:POKE52,48:CLR:POKE56334,PEEK(56334)AND254:
     POKE1,PEEK(1)AND251                             :rem 219
9003 FORF=0TO2047:POKE12288+F,PEEK(53248+F):NEXT:POKE1,PE
     EK(1)OR4                                        :rem 137
9004 POKE56334,PEEK(56334)OR1                        :rem 122
9006 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)+12                :rem 238
9008 FORF=0TO111:READA:POKE12808+F,A:NEXT            :rem 251
9010 DATA34,35,36,62,15,7,2,14                       :rem 236
9020 DATA36,196,228,252,240,224,64,112               :rem 131
9030 DATA2,3,7,63,39,39,34,3                         :rem 145
9040 DATA64,192,32,124,228,228,68,192                :rem  95
9050 DATA128,166,242,123,61,47,39,3                  :rem 243
9060 DATA1,101,79,222,188,244,196,192                :rem  93
9070 DATA0,240,248,252,254,6,6,6                     :rem  88
9073 DATA145,82,0,3,192,0,74,145                     :rem  89
9080 DATA7,31,127,170,170,127,31,7                   :rem 185
```

```
9090 DATA255,255,255,170,170,255,255,255                    :rem  248
9100 DATA192,240,252,170,170,252,240,192                    :rem  222
9110 DATA18,19,18,28,4,2,1,1                                :rem  135
9120 DATA72,200,72,56,32,64,128,128                         :rem  238
9300 DATA1,31,63,127,255,193,192,192                        :rem   35
9500 GOTO20                                                 :rem  105
```

64 Buon Natale

C64K

Anche questo Natale è alle porte. Con il nostro magnificio C64 bisogna aiutare il povero Babbo Natale, che in questo periodo è molto indaffarato. Per far ciò devi far sì che Babbo Natale raccolga i regali che cadono dal cielo e li porti nelle case.

Mediante i tasti Z e X è possibile spostare la slitta rispettivamente a sinistra e a destra. Con la barra spaziatrice invece si lasciano cadere i regali, presi precedentemente, nel caminetto simulato dai due punti ":".

Una canzoncina in tema natalizio verrà eseguita dal tuo C64 all'inizio e alla fine della partita. Buon Natale!!

```
1 REM **** BUON NATALE !!!! ****                             :rem  210
2 REM **** DA PAPERSOFT !!!! ****                            :rem   35
3 POKE53280,1:POKE53281,1                                    :rem  138
5 PRINT"{CLR}ATTENDERE PREGO..."                             :rem   60
7 POKE52,48:POKE56,48:CLR                                    :rem  236
10 HS=0:DIMD$(40)                                            :rem  154
11 AT$="{HOME}{ 25 GIU'}"                                    :rem   88
12 GOSUB9000:GOSUB8000:GOSUB9300                             :rem  180
15 SK=.98:S=0                                                :rem  218
20 A$="#":B$="$":C$="%":X=26                                 :rem   46
21 FORT=0TO40:D$(T)=" ":NEXTT                                :rem  167
25 G=2:H=INT(RND(1)*36)+2                                    :rem  110
26 PRINT"{WHT}{HOME}"SPC(24)"RECORD :"HS                     :rem  198
27 P=0                                                       :rem   38
28 PRINT"{WHT}{HOME}REGALI :"S                               :rem  148
30 KY=PEEK(197):IFKY=23THENX1=X-2*(X<37):A$="&":B$="'":C$
   ="("                                                      :rem  103
35 IFKY=12THENX1=X+2*(X>1):A$="#":B$="$":C$="%"              :rem  246
```

```
37 PRINTLEFT$(AT$,11)"{ 40 SPAZI}"                    :rem  34
40 IFX1<>XTHENPRINTLEFT$(AT$,11)SPC(X)" ":POKEVO+18,129
                                                       :rem  46
42 PRINTLEFT$(AT$,11)SPC(X1)CHR$(28)A$CHR$(5)B$CHR$(28)C$
   :X=X1:POKEVO+18,128                                 :rem 140
50 IFP=0THENGOSUB200                                   :rem 242
60 IFG=16THENIFPEEK(1664+H)=58THEN1000                 :rem 242
61 IFG=16THENIFPEEK(1664+H)<>58THEN2000                :rem  49
65 IFG=16THENPRINTLEFT$(AT$,G)SPC(H)" ";:G=2:H=INT(RND(1)
   *36)+2                                              :rem 172
70 IFP=1THENIFKY=60THENG=10:H=X+(A$="&")-3*(A$="#"):P=0
                                                       :rem  71
80 IFRND(1)>SKTHENGOSUB300                             :rem 123
90 GOTO30                                              :rem   5
200 POKEVO+1,30-G:POKEVO+4,33                          :rem 196
205 G=G+1:PRINTLEFT$(AT$,G-1)SPC(H)" ";                :rem 173
210 PRINTLEFT$(AT$,G)SPC(H)")";                        :rem  19
220 IFG=11THENIFH=X+2ORH=X+1ORH=XTHENP=1               :rem  70
230 POKEVO+4,0                                         :rem  36
249 RETURN                                             :rem 127
300 REM                                                :rem 119
305 Q=INT(RND(1)*9)+1:E=INT(RND(1)*4)                  :rem  67
310 PRINTLEFT$(AT$,20)SPC(Q*4-E+1)"{RVS}{RED} {OFF}"
                                                       :rem 192
320 IFD$(Q*4-3)="P"ANDD$(Q*4-2)="P"ANDD$(Q*4-1)="P"ANDD$(
    Q*4)="P"THEN2000                                   :rem 143
349 RETURN                                             :rem 128
880 GOSUB11040                                         :rem  22
1000 REM                                               :rem 165
1005 PRINTLEFT$(AT$,G)SPC(H)" ";                       :rem  29
1010 IFPEEK(1864+H)=169THEN25                          :rem 128
1015 S=S+1:POKEVO+8,10+S:FORTT=1TO50:POKEVO+11,33:NEXTTT:
     POKEVO+11,32                                      :rem  59
1020 PRINTLEFT$(AT$,22)SPC(H)"{RVS}{WHT}){OFF}"        :rem 206
1025 FORF=3TO37STEP4:IFPEEK(1864+F)=169THENNEXTF:SK=SK-.0
     2:GOSUB9300:GOTO20                                :rem 193
1030 GOTO25                                            :rem 100
2000 REM                                               :rem 166
2010 IFPEEK(1864+H)<>169THEN6000                       :rem  29
2020 GOTO30                                            :rem  96
2499 RETURN                                            :rem 184
6000 REM                                               :rem 170
6002 FORTT=10TO2STEP-.5                                :rem 150
6005 PRINTLEFT$(AT$,TT)SPC(X1)CHR$(28)A$CHR$(5)B$CHR$(28)
     C$:POKEVO+18,128                                  :rem 223
6007 PRINTLEFT$(AT$,TT+1)SPC(X1)"{ 3 SPAZI}"           :rem 231
6010 NEXTTT                                            :rem 174
6015 PRINTLEFT$(AT$,2)SPC(X1)"{ 3 SPAZI}"              :rem  20
6020 IFS>HSTHENHS=S                                    :rem 221
6025 PRINTLEFT$(AT$,G)SPC(H)" ";                       :rem  36
6030 PRINTLEFT$(AT$,22)SPC(Q*4)"{WHT} - "              :rem 155
```

```
6035 PRINTLEFT$(AT$,10)SPC(15)"{RVS}{WHT}GAME OVER"
                                                    :rem 143
6040 PRINTSPC(6)CHR$(8)"{ 3 GIU'}{BLK}{RVS}PREMI UN TASTO
      PER GIOCARE{OFF}"                             :rem 133
6060 POKE198,0:FORT=1TO1000:NEXTT:POKE198,0         :rem 116
6070 XX=-1:GOSUB11042:GOSUB9300:GOTO15              :rem  41
8000 PRINT"{CLR}{BLK}{ 3 SPAZI}ASCOLTA QUESTA DOLCE MUSIC
     HETTA!!"                                       :rem  54
8104 PRINTTAB(7)"{BLK}{ 3 GIU'}PREMI UN TASTO PER GIOCARE
     "                                              :rem  76
8105 GOSUB11000                                     :rem  64
8850 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)+12               :rem 244
8999 RETURN                                         :rem 195
9000 REM                                            :rem 173
9005 POKE53265,PEEK(53265)OR64                      :rem 180
9010 POKE56334,PEEK(56334)AND254                    :rem  19
9020 POKE1,PEEK(1)AND251                            :rem 105
9025 FORI=0TO511:POKE12288+I,PEEK(53248+I):NEXTI:rem 103
9030 FORI=0TO7:POKE12288+8*32+I,0:NEXT              :rem 236
9035 FORI=0TO7:POKE12288+8*31+I,255:NEXT            :rem  92
9040 FORI=0TO8*11-1:READA:POKE12568+I,A:NEXT        :rem 143
9050 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,PEEK(56334)OR1      :rem 189
9070 RETURN                                         :rem 176
9300 PRINT"{CLR}{WHT}":POKE53280,0:POKE53281,0      :rem 196
9305 POKE53282,0:POKE53283,2:POKE53284,0            :rem 247
9307 FORX=2TO34STEP4                                :rem 251
9310 PRINTLEFT$(AT$,17)SPC(X+1)":"                  :rem 176
9320 PRINTLEFT$(AT$,18)SPC(X+1)"{PUR}*+"            :rem 105
9330 PRINTLEFT$(AT$,19)SPC(X)"*←←+"                 :rem  49
9340 PRINTLEFT$(AT$,20)SPC(X)"{WHT}{RVS},,,,{OFF}"
                                                    :rem 112
9350 PRINTLEFT$(AT$,21)SPC(X)"{RED}←←←←"            :rem 177
9360 PRINTLEFT$(AT$,22)SPC(X)"←←←←"                 :rem 151
9370 PRINTLEFT$(AT$,23)SPC(X)"←←←←"                 :rem 153
9380 PRINTLEFT$(AT$,24)SPC(X)"←←←←"                 :rem 155
9390 NEXTX                                          :rem 108
9499 RETURN                                         :rem 191
10000 DATA0,0,1,0,0,0,0,0                           :rem 192
10010 DATA192,64,160,224,127,126,99,82              :rem 132
10020 DATA8,28,8,124,156,72,63,128                  :rem 187
10030 DATA16,56,16,62,56,18,252,1                   :rem 129
10040 DATA3,2,5,7,254,126,198,74                    :rem  85
10050 DATA0,0,128,0,0,0,0,0                         :rem  47
10060 DATA0,0,0,54,54,0,54,54                       :rem 169
10070 DATA0,1,3,7,15,31,63,127                      :rem 222
10080 DATA0,128,192,224,240,248,252,254             :rem 174
10090 DATA255,220,73,65,64,0,0,0                    :rem  71
10099 DATA24,60,86,60,24,126,255,255                :rem  40
11000 REM                                           :rem 214
11005 VO=54272:W1=32:POKEVO+5,13:POKEVO+6,123:POKEVO+24,1
      5                                             :rem 161
```

```
11007 POKEVO+12,9:POKEVO+13,246:W2=16                 :rem 140
11009 POKEVO+19,9:POKEVO+20,129:POKEVO+15,20         :rem  89
11010 FORT=1TO8:READL(T),H(T):NEXTT                   :rem 164
11020 FORT=1TO7:READN(T):NEXTT                        :rem 141
11030 V1=PEEK(63):V2=PEEK(64):V3=PEEK(65):V4=PEEK(66)
                                                      :rem  59
11040 READXX,YY                                       :rem 160
11042 IFXX=-1THENPOKE63,V1:POKE64,V2:POKE65,V3:POKE66,V4:
      GOTO11040                                       :rem  80
11045 POKEVO,H(XX):POKEVO+1,L(XX)                     :rem  39
11047 POKEVO+7,H(XX)+22:POKEVO+8,L(XX)                :rem  33
11050 POKEVO+4,W1+1:POKEVO+11,W2+1                    :rem 230
11052 FORTT=1TO25:NEXTTT                              :rem  33
11055 POKEVO+4,W1:POKEVO+11,W2                        :rem  51
11060 FORTT=1TON(YY)/2:NEXTTT                         :rem 107
11070 GETA$:IFA$<>""THENRETURN                        :rem  57
11080 GOTO11040                                       :rem  41
12010 DATA19,63,21,154,22,227,25,177,28,214,32,94,34,75,3
      8,126                                           :rem  33
12020 DATA100,137,225,350,475,725,825                 :rem  81
12030 DATA6,1,6,1,6,3,6,1,6,1,6,3,6,1,8,1,4,1,5,1,6,5
                                                      :rem  32
12040 DATA7,1,7,1,7,1,7,1,7,1,6,1,6,1,6,1,6,1,5,1,5,1,6,1
      ,5,3,8,3                                        :rem  95
12050 DATA6,1,6,1,6,3,6,1,6,1,6,3,6,1,8,1,4,1,5,1,6,5
                                                      :rem  34
12060 DATA7,1,7,1,7,1,7,1,7,1,6,1,6,1,6,1,8,1,8,1,7,1,5,1
      ,4,3,4,3                                        :rem  98
12070 DATA4,1,5,1,4,3,2,3,7,3,5,3,4,7                 :rem  36
12080 DATA4,1,5,1,4,1,5,1,4,3,7,3,6,7                 :rem  37
12090 DATA3,1,4,1,3,3,1,3,6,3,5,3,4,7                 :rem  33
12095 DATA4,1,5,1,4,1,5,1,4,3,5,3,2,7                 :rem  37
12100 DATA4,1,5,1,4,3,2,3,7,3,5,3,4,7                 :rem  30
12110 DATA4,1,5,1,4,1,5,1,4,3,7,3,6,7                 :rem  31
12120 DATA3,1,4,1,3,3,1,3,6,3,5,3,4,7                 :rem  27
12130 DATA4,1,5,1,4,1,5,1,4,3,8,3,7,7                 :rem  35
12140 DATA -1,-1,-1                                   :rem 132
```

Merge & Renumber

C64

Queste due utility permettono di sopperire ad alcune carenze del Basic del C64 per quanto riguarda l'editing dei programmi. Con la prima routine, infatti, potrete caricare un programma Basic senza cancellare quello già presente in memoria (effettuando quindi il "merge", cioè l'unione dei due programmi). La seconda, invece, vi offre la possibilità di rinumerare le linee di un programma, aggiornando contemporaneamente gli indirizzi contenuti nelle istruzioni di "salto", vale a dire GOSUB, GOTO, ON... GOTO, ecc.

Il programma "Merge" va digitato e salvato PRIMA di farlo "girare"; chi utilizza il disk drive tolga la parola REM alla linea 150. La routine si attiva una volta per tutte caricandola e dando il RUN; così facendo un programmino in linguaggio macchina viene memorizzato in fondo alla RAM Basic, modificandone i puntatori. A questo punto, se si desidera "concatenare" due programmi Basic, uno presente in memoria e l'altro registrato su cassetta o disco, è sufficiente digitare

SYS 40705 "nome programma" (da nastro)
SYS 40705 "nome programma",8 (da disco)

Fate però attenzione ai "range" dei numeri di linea dei programmi da concatenare: se infatti non sono disgiunti possono verificarsi inconvenienti molto spiacevoli. Ad esempio, un programma i cui numeri di linea vanno da 10 a 1000 non può essere concatenato ad un programma il cui range sia 100-2000; prima di effettuare il merge sarà necessario rinumerare uno dei due programmi. Inoltre, se abbiamo un programma A con range 10-500 e un programma B con range 1000-2000, dovremo prima caricare A e poi effettuare il merge con B; infatti, dato che i programmi vengono caricati uno di seguito all'altro, se facessimo il contrario avremmo i numeri di linea "alti" prima di quelli "bassi", e il programma risultante non potrebbe venir eseguito correttamente.

Il programma "Renumber" è interamente scritto in Basic e numerato a partire dalla linea 63000, in modo da poter coesistere praticamente con qualsiasi altro programma Basic (infatti in genere non vengono mai usati numeri di linea così alti). Il programma da rinumerare, una volta caricato in memoria, deve venir sottoposto ad un piccolo "adattamento", che consiste nel modificare gli indirizzi delle istruzioni di "salto" in modo che essi siano sempre composti da 5 cifre (esempio: GOTO 20 deve essere sostituito con GOTO 00020). "Renumber" va poi concatenato tramite un merge

al programma da rinumerare, ed attivato digitando RUN 63000. Eventuali errori commessi nella correzione degli inidirizzi vengono segnalati bloccando l'elaborazione; dopo aver provveduto alla correzione, digitare nuovamente RUN 63000. Quando la rinumerazione è completa appare il messaggio "FATTO"; abbiate un po' di pazienza perché il procedimento può richiedere anche diversi minuti. I numeri di linea partono ora da 10000 ed hanno incremento 10; il programma rinumerato può quindi venir salvato dopo aver cancellato manualmente le linee del "Renumber" (63000-63360).

Merge

```
100 POKE55,0:POKE56,159:CLR:PRINT"{CLR}"           :rem 222
110 S=40705:FORJ=STOS+78:READV                     :rem  89
120 C=C+V:POKEJ,V:NEXT                             :rem 133
130 IFC<>8756THENPRINT"ERRORE NELLE DATA":END      :rem  36
140 PRINT"PER EFFETTUARE IL MERGE:":PRINT"{GIU'}SYS40705"
    CHR$(34)"NOME"CHR$(34);                        :rem 178
150 REM PRINT",8"                                  :rem 175
160 DATA169,0,133,10,32,212,225,165                :rem 220
170 DATA43,72,165,44,72,56,165,45                  :rem 147
180 DATA233,2,133,43,165,46,233,0                  :rem 125
190 DATA133,44,169,0,133,185,166,43                :rem 240
200 DATA164,44,169,0,32,213,255,176                :rem 232
210 DATA14,134,45,132,46,32,51,165                 :rem 174
220 DATA104,133,44,104,133,43,96,170               :rem  16
230 DATA201,4,144,244,240,10,104,133               :rem   0
240 DATA44,104,133,43,24,108,0,3                   :rem  65
250 DATA164,186,136,240,209,208,239                :rem 246
260 PRINT:NEW                                      :rem  73
```

Renumber

```
63000 CLR:DIMZZ(500,1):IN=2049:LA=IN:PP=LA         :rem   1
63010 DEFFNDH(X)=PEEK(X)+256*PEEK(X+1)             :rem 185
63020 DEFFNH1(X)=XAND255                           :rem 132
63030 DEFFNH2(X)=INT(X/256)                        :rem  31
63040 IFPP<>FNDH(LA)THEN63080                      :rem 212
63050 LA=FNDH(LA):NL=FNDH(LA+2):IFNL=63000THEN63270
                                                   :rem 252
63060 IFPEEK(LA+5)=143THENPP=FNDH(LA):GOTO63050   :rem  65
63070 PP=PP+4                                      :rem 220
63080 IFPEEK(PP)<>167THEN63120                     :rem 233
63090 S=0:IFPEEK(PP+1)=32THENS=1                   :rem 143
63100 IFPEEK(PP+1+S)<48ORPEEK(PP+1+S)>57THEN63260
                                                   :rem 140
63110 GOTO63130                                    :rem  49
63120 IFPEEK(PP)<>137ANDPEEK(PP)<>141THEN63260     :rem 223
63130 S=0:IFPEEK(PP+1)=62THENS=1                   :rem 141
63140 GG$="":FORI=1+STO5+S:IFPEEK(PP+I)<48ORPEEK(PP+I)>57
      THEN63250                                    :rem 220
```

```
63150 GG$=GG$+CHR$(PEEK(PP+I)):NEXT                    :rem  32
63160 GG=VAL(GG$):L1=IN:L2=FNDH(IN+2):LL=10000        :rem 150
63170 IFL2=63000THENPRINT"LINEA NON DEFINITA ALLA LINEA";
      NL:END                                           :rem  69
63180 IFL2=GGTHEN63220                                 :rem   6
63190 L1=FNDH(L1):L2=FNDH(L1+2):LL=LL+10               :rem  30
63200 IFPEEK(L1+4)=143ANDPEEK(L1+5)=35THENLL=1000*INT((LL
      +1000)/1000)                                     :rem 108
63210 GOTO63170                                        :rem  54
63220 ZZ(ZI,0)=LL:ZZ(ZI,1)=PP+S:ZI=ZI+1                :rem 137
63230 IFPEEK(PP+S+6)=44THENPP=PP+6+S:GOTO63130         :rem  34
63240 GOTO63260                                        :rem  57
63250 PRINT"COMANDO NON STANDARD ALLA LINEA";NL:END
                                                       :rem 119
63260 PP=PP+1:GOTO63040                                :rem  74
63270 LA=IN:LL=10000                                   :rem  99
63280 IFPEEK(LA+4)=143ANDPEEK(LA+5)=35THENLL=1000*INT((LL
      +1000)/1000)                                     :rem 148
63290 IFFNDH(LA+2)=63000THEN63320                      :rem  81
63300 POKELA+2,FNH1(LL):POKELA+3,FNH2(LL)              :rem 174
63310 LL=LL+10:LA=FNDH(LA):GOTO63280                   :rem 110
63320 IFZI=0THEN63360                                  :rem 206
63330 FORI=0TOZI-1                                     :rem  64
63340 FORJ=1TO5:POKEZZ(I,1)+J,ASC(MID$(STR$(ZZ(I,0)),J+1)
      ):NEXT                                           :rem   6
63350 NEXT                                             :rem  64
63360 PRINT"FATTO":END                                 :rem  98
```

Forte riflesso

C64

Questo gioco per due persone ti permetterà, organizzando tornei all'italiana, di stabilire chi tra i tuoi amici ha i migliori riflessi e il miglior colpo d'occhio.
Ogni giocatore, per fare spostare la propria squadra di tiro alla fune allontanandola da un burrone, deve colpire, quando è il proprio turno (i turni sono sempre alternati) una croce posta nella parte bassa dello schermo. Si usano i tasti "A" e "L".
Spiegazioni più dettagliate sul funzionamento di FORTE RIFLESSO sono contenute nel listato, per cui ti rimandiamo a questo. Buon divertimento!

```
5 GOSUB9000                                            :rem 126
10 GOSUB8000                                           :rem 169
```

```
20 GOSUB7000                                              :rem 169
50 T=1024:MM=119                                          :rem 105
1000 POKET,MM:T=1024+23*40+(RND(1)*38+1):MM=PEEK(T):POKET
     ,91:M=0                                              :rem 175
1005 POKES+4,32:POKES+4,33                                :rem 229
1010 FORF=0TO39:L=M:M=PEEK(1024+F):POKE1024+F,137
                                                          :rem  85
1015 POKES+1,70-F                                         :rem 171
1020 IFL<>0THENPOKE1024+F-1,L                             :rem 180
1025 FORH=0TO10:NEXT                                      :rem 225
1030 GETA$:IFA$="A"THENPOKE1024+F,138:GOTO2000            :rem 140
1040 NEXT:POKE1024+F-1,M:GOTO3000                         :rem 178
2000 POKE1024+F,M:POKES+4,32                              :rem  78
2010 FORG=1TO24:L=M:PO=1024+40*G+F:M=PEEK(PO):POKEPO,138:
     POKEPO-40,L                                          :rem 128
2020 IFM=91THEN2100                                       :rem  57
2030 NEXT:POKEPO,M:GOTO3000                               :rem 187
2100 POKEPO,M                                             :rem  10
2110 Y=Y-1                                                :rem  17
2120 PRINTLEFT$(DN$,18);LEFT$(AC$,Y);A$(1);J$;B$(1);" "
                                                          :rem 178
2130 PRINTLEFT$(DN$,19);LEFT$(AC$,Y);A$(2);SP$;B$(2);" "
                                                          :rem  15
2140 IFPEEK(1024+702)<>133THEN3000                        :rem  90
2145 POKES+4,32:POKES+4,33:POKES+1,10                     :rem 144
2150 U=21:PRINTLEFT$(DN$,18);LEFT$(AC$,U+1);"{ 2 R}"
                                                          :rem 242
2155 PRINTLEFT$(DN$,19);LEFT$(AC$,U+1);"{ 2 SPAZI}":GOSUB
     6000                                                 :rem 165
2160 IFTB=.02THENB$(1)="{RVS}EFEF{OFF}":B$(2)="{RVS}GHGH
     {OFF}":SP$=SP$+"{ 2 SPAZI}":J$=J$+"{ 2 R}"           :rem  77
2170 IFTB=.002THENB$(1)="{RVS}EF{OFF}":B$(2)="{RVS}GH
     {OFF}":SP$=SP$+"{ 2 SPAZI}":J$=J$+"{ 2 R}"           :rem 100
2180 IFTB=.0002THENW=1:GOTO6500                           :rem  79
2190 TB=TB/10                                             :rem 197
3000 POKET,MM:T=1024+23*40+(RND(1)*38+1):MM=PEEK(T):POKET
     ,91:M=0                                              :rem 177
3005 POKES+4,32:POKES+4,33                                :rem 231
3010 FORF=39TO0STEP-1:L=M:M=PEEK(1024+F):POKE1024+F,137
                                                          :rem 241
3015 POKES+1,70-39+F                                      :rem  68
3020 IFL<>0THENPOKE1024+F+1,L                             :rem 180
3025 FORH=0TO10:NEXT                                      :rem 227
3030 GETA$:IFA$="L"THENPOKE1024+F,138:GOTO4000            :rem 155
3040 NEXT:POKE1024+F+1,M:GOTO1000                         :rem 176
4000 L=M:POKES+4,32                                       :rem  70
4010 FORG=1TO24:L=M:PO=1024+40*G+F:M=PEEK(PO):POKEPO,138:
     POKEPO-40,L                                          :rem 130
4020 IFM=91THEN4100                                       :rem  61
4030 NEXT:POKEPO,M:GOTO1000                               :rem 187
4100 POKEPO,M                                             :rem  12
```

```
4110 Y=Y+1                                              :rem  17
4120 PRINTLEFT$(DN$,18);LEFT$(AC$,Y-1);" ";A$(1);J$;B$(1)
                                                         :rem  18
4130 PRINTLEFT$(DN$,19);LEFT$(AC$,Y-1);" ";A$(2);SP$;B$(2
     )                                                   :rem 111
4140 IFPEEK(1024+697)<>130THEN1000                       :rem 100
4145 POKES+4,32:POKES+4,33:POKES+1,10                    :rem 146
4150 U=18:PRINTLEFT$(DN$,18);LEFT$(AC$,16);"{ 2 R}"
                                                         :rem 176
4155 PRINTLEFT$(DN$,19);LEFT$(AC$,16);"{ 2 SPAZI}":GOSUB6
     000                                                 :rem  93
4160 IFTA=.02THENA$(1)="{RVS}ABAB{OFF}":A$(2)="{RVS}CDCD
     {OFF}":SP$=SP$+"{ 2 SPAZI}":J$=J$+"{ 2 R}" :rem  44
4170 IFTA=.002THENA$(1)="{RVS}AB{OFF}":A$(2)="{RVS}CD
     {OFF}":SP$=SP$+"{ 2 SPAZI}":J$=J$+"{ 2 R}" :rem  83
4180 IFTA=.0002THENW=2:GOTO6500                          :rem  81
4190 TA=TA/10:GOTO1000                                   :rem 249
6000 FORF=19TO24:PRINTLEFT$(DN$,F);LEFT$(AC$,U);"{RVS}KL
     {GIU'}{ 2 SIN}MN{OFF}";                             :rem  17
6010 IFF>19THENPRINTLEFT$(DN$,F-1);LEFT$(AC$,U);"
     { 2 SPAZI}";                                        :rem 228
6015 FORI=0TO5:NEXT                                      :rem 186
6020 NEXT:PRINTLEFT$(DN$,F);LEFT$(AC$,U);"{SU}{ 2 SPAZI}
     {GIU'}{ 2 SIN}{RVS}KL{OFF}";                        :rem 107
6025 FORI=0TO5:NEXT                                      :rem 187
6030 PRINTLEFT$(DN$,F);LEFT$(AC$,U);"{ 2 SPAZI}";

                                                         :rem 220
6040 RETURN                                              :rem 170
6500 FORC=0TO20:POKES+1,10:FORJ=0TO50::NEXT:POKES+1,20:FO
     RJ=0TO50:NEXT:NEXT                                  :rem  23
6505 POKES+4,32:POKE198,0                                :rem 169
6510 PRINT"{CLR}MOLTO BENE GIOCATORE ";W;" - HAI VINTO!"
                                                         :rem  51
6520 PRINT"{ 3 GIU'}PREMI UN TASTO PER RIGIOCARE":POKE198
     ,0                                                  :rem  95
6530 GETA$:IFA$=""THEN6530                               :rem 191
6540 GOTO20                                              :rem 106
7000 POKE53281,6:PRINT"{CLR}":POKE53281,3                :rem 196
7005 DN$="{HOME}{ 24 GIU'}"                              :rem 174
7006 AC$="{ 40 DES}"                                     :rem 126
7010 A(0)=119:A(1)=69:A(2)=68:A(3)=67:A(4)=70:A(5)=70:A(6
     )=82:A(7)=111:A(8)=111                              :rem 246
7020 FORI=1024TO1574STEP18                               :rem  22
7030 FORJ=0TO8:POKEI+J,A(J):NEXT                         :rem 235
7040 FORJ=8TO0STEP-1:POKEI+8-J+9,A(J):NEXT               :rem  79
7060 NEXTI                                               :rem  85
7070 GR$="[< 17 +>]{ 6 SPAZI}[< 17 +>]"                  :rem  24
7080 PRINTLEFT$(DN$,20);:FORI=1TO5:PRINTGR$;:NEXT:PRINTLE
     FT$(GR$,39);                                        :rem  90
7085 POKE2023,102                                        :rem 137
```

```
7090 A$(1)="{RVS}ABABAB{OFF}":B$(1)="{RVS}EFEFEF{OFF}":A$
     (2)="{RVS}CDCDCD{OFF}":B$(2)="{RVS}GHGHGH{OFF}"
                                                  :rem  30
7095 J$="{ 8 R}":SP$="{ 8 SPAZI}"                 :rem 214
7100 PRINTLEFT$(DN$,18);LEFT$(AC$,10);A$(1);J$;B$(1)
                                                  :rem  62
7110 PRINTLEFT$(DN$,19);LEFT$(AC$,10);A$(2);SP$;B$(2)
                                                  :rem 155
7120 TA=.02:TB=TA:T=0:Y=10                        :rem 250
7130 S=54272:POKES+24,15:POKES+5,15:POKES+1,70    :rem 151
7140 RETURN                                       :rem 172
8000 PRINT"{CLR}ATTENDI UN MINUTO"                :rem 180
8010 POKE56334,PEEK(56334)AND254                  :rem  18
8020 POKE1,PEEK(1)AND251                          :rem 104
8030 FORI=0TO128:FORJ=0TO7                        :rem  88
8040 POKE14336+I*8+J,PEEK(53248+I*8+J)            :rem  58
8050 NEXTJ,I                                      :rem 203
8060 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,PEEK(56334)OR1    :rem 189
8070 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)OR14            :rem 102
8080 FORI=129TO142:FORJ=0TO7:READD:POKE14336+I*8+J,D:NEXT
     J,I                                          :rem 188
8100 DATA24,52,62,60,24,31,255,15,0,0,0,0,0,248,255,240,1
     5,7,7,3,0,0,0,0,0                            :rem  33
8110 DATA128,192,224,112,24,12,7,0,0,0,0,0,31,255,15,24,4
     4,124,60,24,248                              :rem 220
8120 DATA255,240,0,1,3,7,14,24,48,224,240,224,224,192,0,0
     ,0,0,0                                       :rem  27
8130 DATA129,66,36,102,255,126,60,16,124,254,0,16,56,16,4
     0,1,195,101,55                               :rem 207
8140 DATA27,15,7,3,128,195,166,236,152,240,224,192,3,3,3,
     7,14,28,184,112,192                          :rem 208
8150 DATA192,192,224,112,56,29,14                 :rem 143
8160 RETURN                                       :rem 175
9000 POKE53281,3:POKE53280,6                      :rem  39
9005 PRINT"{CLR}{BLK}{GIU'}{ 12 SPAZI}FORTE RIFLESSO"
                                                  :rem 186
9006 PRINT"{GIU'}"                                :rem 177
9007 PRINT" O[< 36 Y>]P"                          :rem 252
9008 FORI=1TO13:PRINT" [<G>]{ 36 SPAZI}[<M>]":NEXT
                                                  :rem  70
9009 PRINT" L[< 36 P>]@"                          :rem 197
9010 PRINT"{ 13 SU}{ 2 DES}UN GIOCO PER DUE PERSONE IN CU
     I PER"                                       :rem 134
9020 PRINT"{ 2 DES}VINCERE OCCORRONO OTTIMI RIFLESSI."
                                                  :rem 251
9030 PRINT"{ 2 DES}UN UFO VOLERA' ATTRAVERSO LO SCHERMO"
                                                  :rem  11
9040 PRINT"{ 2 DES}E UN BERSAGLIO APPARIRA' IN BASSO."
                                                  :rem  12
9050 PRINT"{ 2 DES}BISOGNA COLPIRE IL BERSAGLIO FACENDO"
                                                  :rem   7
```

```
9060 PRINT"{ 2 DES}CADERE L'UFO SULLA SUA VERTICALE."
                                               :rem  18
9070 PRINT"{ 2 DES}SI USANO I TASTI 'A' ED 'L'.":rem 171
9080 PRINT"{ 2 DES}SE SI COLPISCE IL BERSAGLIO CI"
                                               :rem  27
9090 PRINT"{ 2 DES}SI ALLONTANERA' DAL BURRONE.":rem 237
9100 PRINT"{ 2 DES}SE QUALCHE UOMO CADE SARA' PIU'"
                                               :rem  32
9110 PRINT"{ 2 DES}DIFFICILE RECUPERARE TERRENO."
                                               :rem 144
9120 PRINT"{ 4 GIU'}{ 6 DES}PREMI UN TASTO PER INIZIARE"
                                               :rem 124
9130 GETA$:IFA$=""THEN9130                     :rem 189
9140 RETURN                                    :rem 174
```

Nuovi caratteri per il tuo 64

C64

Ti proponiamo in questo numero un breve programma che ti permetterà di avere un set di caratteri personalizzato per il tuo 64. Potrai utilizzarlo, per mezzo di una subroutine, nei tuoi propri programmi, ottenendo un ottimo risultato grafico. Il nuovo set si adatta moltissimo soprattutto in ambientazioni di tipo medioevale (ricorda infatti abbastanza da vicino i caratteri gotici). Per ritornare al set normale premi RUN/STOP + RESTORE.

```
1 REM** NUOVI CARATTERI **                     :rem 237
2 REM** PAPERSOFT **                           :rem 114
10 PRINT"{CLR}ATTENDERE PREGO...":POKE56334,PEEK(56334)AN
   D254:POKE1,PEEK(1)AND251                    :rem 195
20 FORX=0TO2047:POKE12288+X,PEEK(53248+X):NEXT:POKE1,PEEK
   (1)OR4                                      :rem  85
30 POKE56334,PEEK(56334)OR1:POKE53272,(PEEK(53272)AND240)
   +12                                         :rem 105
35 FORX=0TO207:READA:POKE12288+8+X,A:NEXT      :rem  33
37 POKE53281,1                                 :rem 249
38 PRINT"{BLK}"                                :rem 204
40 END                                         :rem  59
10100 REM ***CARATTERI DATA ***                :rem 139
10110 DATA120,164,36,60,36,164,66,0            :rem 222
10120 DATA124,162,34,60,34,162,124,0           :rem   6
10130 DATA24,38,68,64,64,36,24,0               :rem  85
10140 DATA124,162,34,34,34,162,124,0           :rem   9
```

```
10150 DATA124,162,32,56,32,162,124,0                  :rem  10
10160 DATA124,162,32,56,32,160,64,0                   :rem 220
10170 DATA26,36,64,76,68,36,24,0                      :rem  92
10180 DATA98,164,36,60,36,164,98,0                    :rem 200
10190 DATA56,84,16,16,16,84,56,0                      :rem  92
10200 DATA60,74,8,8,232,72,48,0                       :rem  30
10210 DATA98,162,36,40,56,164,98,0                    :rem 192
10220 DATA96,160,32,32,34,162,124,0                   :rem 218
10230 DATA84,170,42,42,42,162,68,0                    :rem 177
10240 DATA88,164,36,36,36,164,66,0                    :rem 194
10250 DATA48,72,132,132,132,72,48,0                   :rem 226
10260 DATA124,162,34,60,32,160,64,0                   :rem 218
10270 DATA48,72,132,132,148,72,52,0                   :rem 230
10280 DATA124,62,34,60,40,164,98,0                    :rem 181
10290 DATA126,130,128,124,2,130,252,0                 :rem  56
10300 DATA124,146,16,16,16,16,56,0                    :rem 171
10310 DATA72,164,36,36,36,36,26,0                     :rem 131
10320 DATA68,162,34,34,20,20,8,0                      :rem  69
10330 DATA68,162,34,42,42,42,20,0                     :rem 119
10340 DATA66,164,24,24,36,66,132,0                    :rem 180
10350 DATA68,162,20,8,8,40,16,0                       :rem  27
10360 DATA126,132,8,16,32,66,252,0                    :rem 176
```

C64K Fuoco!

Gli alieni ancora per l'ennesima volta cercano di invadere il nostro pianeta! Usando i tasti J e K per muovere la nostra base rispettivamente a sinistra ed a destra e facendo fuoco premendo il tasto F si deve tentare di fermare i cattivi invasori. All'inizio del gioco è possibile selezionare due tipi di sfondo di gioco: con montagne o senza.

Bisogna colpire tre volte la nave nemica per distruggerla, mentre a questa è sufficiente un solo colpo per polverizzare la nave terrestre. Ad ogni successivo schema la nave aliena si muoverà più velocemente. FUOCO! usa gli sprites ed è un programma molto gradevole graficamente.

```
1 DIMS1(39):V=53248:HI=0                              :rem  87
2 RESTORE:GOSUB3000:POKE53280,0:SC=0                  :rem 215
3 DATA1,2,2,2,2,1,3,3,3,3                             :rem 207
4 DATA1,2,2,2,2,1,2,2,2,1                             :rem 203
5 DATA1,3,3,3,3,3,3,3,3,3                             :rem 215
```

```
6 DATA1,4,4,4,4,1,2,2,2,1                              :rem  213
7 DATA1,4,4,4,4,1,3,3,3,1                              :rem  217
8 DATA2,2,2,2,2,1,3,3,3,3                              :rem  213
9 DATA1,3,3,3,3,1,3,3,3,1                              :rem  215
10 DATA1,3,3,3,3,1,4,4,4,1                             :rem    2
11 DATA5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,1,2,2,2,2,2,2,2,2,1         :rem  196
12 X=175:Y=195:P=195:SY=50:SP=SY:SM=SX:M=0:N=0:SE=1
                                                       :rem  163
23 FORA=1TO70:K=INT(RND(1)*15):PRINTSPC(K);".";:NEXTA
                                                       :rem  228
24 IFBG=0THENFORA=0TO39:READS1(A):NEXT:GOTO41          :rem  123
25 FORA=0TO39                                          :rem   11
26 READY1:S1(A)=Y1                                     :rem   37
27 FORB=Y1TO19:POKE(55296+A+40*B),12                   :rem   33
28 POKE(1024+A+40*B),93                                :rem  176
30 NEXT                                                :rem  162
32 POKE(1024+A+40*Y1),100                              :rem   24
40 NEXT                                                :rem  163
41 POKE1164,81:POKE55436,7                             :rem  200
92 DATA13,14,15,16,17,16,14,13,12,11,10,9,8,8,7,7,7,8,9,1
   0,11,11,12,13,13,14                                 :rem  153
93 DATA14,14,13,12,11,11,10,9,9,8,7,6,7,8              :rem  254
100 V=53248                                            :rem   42
130 POKE2041,15                                        :rem   28
140 POKE2042,13                                        :rem   28
150 POKE2043,14                                        :rem   31
160 POKE2044,15                                        :rem   34
170 POKE2045,11                                        :rem   32
200 FORN=0TO62:READQ:POKE832+N,Q:NEXT                  :rem   91
210 DATA0,0,0,0,90,0,0,255,0,1,129,128,15,255,240,56,0,28
    ,127,255,254                                       :rem   72
220 DATA79,231,242,96,0,6,100,146,86,48,0,12,15,255,240,1
    5,60,240                                           :rem  160
230 DATA0,219,0,1,16,128,2,16,64,4,16,32,8,16,16,4,8,32,2
    ,8,64,4,8,32                                       :rem   81
300 FORN=0TO62:READQ:POKE896+N,Q:NEXT                  :rem  102
320 DATA0,0,0,0,0,0,0,129,0                            :rem   43
330 DATA1,129,128,0,129,0,0,129,0                      :rem  112
340 DATA1,129,128,3,0,192,3,129,192                    :rem  227
350 DATA15,0,240,31,0,248,43,0,212                     :rem  156
360 DATA33,255,132,33,255,132,34,255,68,31,126,248,39,189
    ,228,47,214,244                                    :rem   33
370 DATA31,231,248,63,231,252,127,195,254              :rem   24
375 FORN=704TO766:POKEN,255:NEXT                       :rem  234
400 FORA=0TO62:READD:POKE960+A,D:NEXT                  :rem   43
410 DATA0,24,0,0,24,0,0,36,0                           :rem  100
420 DATA0,66,0,0,126,0,0,126,0                         :rem  206
430 DATA0,126,0,0,66,0,0,66,0                          :rem  162
440 DATA0,60,0,0,60,0,0,36,0                           :rem  103
458 DATA0,36,0,0,60,0,0,60,0                           :rem  112
460 DATA0,0,0,0,0,0,0,74,0                             :rem  255
```

```
470 DATA0,82,0,0,36,0,0,24,0                                :rem 110
473 POKEV+21,28:POKEV+41,1:POKEV+42,8:POKEV+43,14:POKEV+7
    ,Y:N=0                                                  :rem  36
498 POKEV+23,12:B=10:SI=0.5                                 :rem   9
500 I=PEEK(197)                                             :rem  50
501 PRINT"{HOME}PUNTI:";SC                                  :rem  21
510 IFI=34THENX=X-B:GOTO530                                 :rem 168
520 IFI=37ANDX<244THENX=X+B:GOTO530                         :rem 171
525 IFI=21ANDN=0THENP=P-1:L=X:N=2                           :rem  30
530 IFP<195ANDP>10THENP=P-20:GOTO600                        :rem 184
535 IFP<20THENL=X:N=0:P=195                                 :rem 133
560 IFP>190THENL=X                                          :rem  98
600 IFSX<X-10ORSX>X+10ORM=2THEN710                          :rem 132
620 SP=SY:M=2:POKEV+21,30:SM=SX                             :rem 184
710 IFM=2THENSP=SP+15                                       :rem  38
711 IFSP>220ORM=0THENM=0:SP=SY:SM=SX:POKEV+21,28:rem  76
740 IFX>255THENX=X-10                                       :rem   6
741 IFX<30THENX=X+10                                        :rem 202
750 POKEV+6,X                                               :rem   6
760 IFP<196ANDP>20THENPOKEV+9,P                             :rem 175
770 POKEV+8,L                                               :rem 254
771 O=SI*B:IFQ=2THENO=-O                                    :rem 243
772 SX=SX+O                                                 :rem 173
775 IFSX>254THENSY=SY+15:Q=2:SX=254                         :rem 194
776 IFSX<30THENQ=0:SX=30:SY=SY+13                           :rem  77
780 POKEV+4,SX:POKEV+5,SY                                   :rem  81
781 POKEV+2,SM:POKEV+3,SP                                   :rem  58
790 IFPEEK(V+30)=18ANDP<>195THEN800                         :rem  50
791 IFPEEK(V+30)=12ORPEEK(V+30)=28ORPEEK(V+30)=30THEN2000
                                                            :rem  88
795 IFPEEK(V+30)=20ORPEEK(V+30)=22THEN900                   :rem 145
796 IFPEEK(V+30)=10ORPEEK(V+30)=18ANDP=195ORPEEK(V+30)=26
    THEN2000                                                :rem  94
797 GOTO850                                                 :rem 125
800 POKEV+40,2:POKEV+21,62:POKEV+10,L:POKEV+11,P:rem 118
810 P=195:L=X:SP=SY:M=0:N=0:POKEV+44,1                      :rem  62
820 FORA=1TO100:NEXT:POKEV+21,30                            :rem 185
830 POKEV+44,1                                              :rem  16
850 GOTO500                                                 :rem 107
900 IFL>SX-2ANDL<SX+2THEN909                                :rem 240
901 POKEV+10,L:POKEV+11,SY:POKEV+21,62                      :rem  40
902 FORA=1TO50                                              :rem  57
903 POKEV+44,1:POKEV+44,10                                  :rem 240
904 NEXTA:POKEV+21,14                                       :rem 251
907 SC=SC+10                                                :rem 149
908 GOTO500                                                 :rem 111
909 IFL=SXTHENSC=SC+100                                     :rem 185
910 POKEV+21,0                                              :rem   9
911 PRINT"{CLR}":FORA=1TO30                                 :rem 213
920 IFA/2=INT(A/2)THENC=2:B=0:GOTO940                       :rem 193
930 C=0:B=2                                                 :rem  55
```

```
940 POKE53280,C                                        :rem   61
950 POKE53281,B                                        :rem   62
960 NEXT                                               :rem  222
965 SC=SC+100                                          :rem  201
980 POKE53280,0:POKE53281,0                            :rem  246
1000 X=175:Y=195:P=195:SY=50:SX=20:SP=SY:SM=SX:M=0:N=0:Q=
     0:SE=SE+1                                         :rem   64
1001 FORA=1TO70:K=INT(RND(1)*15):PRINTSPC(K);".";:NEXTA
                                                       :rem   65
1002 FORTY=1TOSE:WE=INT(388*RND(1)+1024):POKEWE,81:POKEWE
     +54272,7:NEXTTY                                   :rem  203
1003 SI=SI+0.5                                         :rem  247
1004 IFBG=0THEN1010                                    :rem   59
1005 FORA=0TO39:FORB=S1(A)TO19                         :rem   45
1007 POKE(1024+A+40*B),224                             :rem   58
1008 POKE(55296+A+40*B),3:NEXT                         :rem  147
1009 POKE(1024+A+40*S1(A)),88:NEXT                     :rem   97
1010 B=10:GOTO500                                      :rem  170
2000 POKEV+21,0:PRINT"{CLR}{YEL}{ 3 GIU'}":POKE198,0
                                                       :rem    7
2020 PRINTTAB(9)"SEI STATO ANNIENTATO!!"               :rem  149
2090 PRINT:PRINT:PRINTSPC(15);"{RVS}{BLU}GAME OVER{WHT}
     {OFF}"                                            :rem   32
2091 PRINT:PRINTTAB(10);"RECORD{ 2 SPAZI}:";HI         :rem  237
2100 PRINT"{ 2 GIU'}"                                  :rem  182
2110 PRINTTAB(10);"{YEL}IL TUO{SPAZI}PUNTEGGIO :";SC
                                                       :rem  225
2111 IFSC<=HITHEN2120                                  :rem  232
2112 PRINTTAB(10);"{PUR}{ 2 GIU'} CONGRATULAZIONI!!!"
                                                       :rem  245
2113 PRINTTAB(10);"{YEL}{GIU'}SEI IL NUOVO CAMPIONE":PRIN
     TTAB(10);"{ 2 GIU'}DIMMI IL TUO NOME";            :rem  188
2115 INPUTX$:HI=SC                                     :rem  115
2120 FORZ=1TO5000:NEXT                                 :rem   85
2130 PRINT"{CLR}{WHT}"                                 :rem   47
2140 PRINT"COSA VUOI FARE ? :":PRINT                   :rem   95
2150 PRINT" (1)..FINIRE"                               :rem   52
2160 PRINT" (2)..RIGIOCARE"                            :rem   14
2170 GETK$:IFVAL(K$)=1THENEND                          :rem  249
2180 IFVAL(K$)=2THENGOTO2                              :rem    6
2190 GOTO2170                                          :rem  207
3000 PRINT"{CLR}"                                      :rem   39
3100 POKE53280,0:POKE53281,0                           :rem   25
3155 PRINT"{CLR}"                                      :rem   50
3500 N$(1)="{RVS}{ 10 SPAZI}"                          :rem   79
3510 N$(2)="{RVS} { 8 DES} "                           :rem   57
3520 N$(3)="{RVS}{ 9 DES} "                            :rem   88
3530 N$(4)="{RVS} { 9 DES}"                            :rem   90
3540 N$(5)="{RVS}{ 4 DES} { 5 DES}"                    :rem   92
3545 FORA=9TO0STEP-1                                   :rem  220
```

```
3560 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"{WHT}"
                                                    :rem  78
3570 FORZ=1TO10                                     :rem 130
3580 READF:PRINTTAB(15);"[<1>]";N$(F)               :rem 203
3590 NEXT                                           :rem  16
3600 PRINT"{CLR}"                                   :rem  45
3601 FORQ=1TO100:NEXT                               :rem  29
3610 NEXT                                           :rem   9
3615 FORQ=1TO100:NEXT                               :rem  34
3620 PRINT"{CLR}"                                   :rem  47
3630 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"{CLR}"           :rem  76
3640 PRINTTAB(17)"FUOCO!"                           :rem 203
3701 PRINT:PRINT:PRINT"J....SINISTRA" :PRINT"{ 2 GIU'}K..
     ..DESTRA"                                      :rem 140
3702 PRINT"{ 2 GIU'}F....FUOCO":PRINT               :rem   0
3710 FORA=1TO30:IFA/2=INT(A/2)THENC=2:B=0:GOTO3720
                                                    :rem 246
3715 C=0:B=10                                       :rem 154
3720 POKE53280,C:POKE53281,B                        :rem  70
3740 NEXT                                           :rem  13
3745 PRINT"{ 3 GIU'}VUOI LO SFONDO ( S / N ) ?"     :rem 222
3746 GETN$:IFN$="S"THENBG=1:GOTO3749                :rem 165
3747 IFN$="N"THENBG=0:GOTO3749                      :rem  20
3748 GOTO3746                                       :rem 227
3749 PRINT"{CLR}"                                   :rem  59
3750 RETURN                                         :rem 175
```

C64+ Campionato di lettura

Il principio fondamentale di CAMPIONATO DI LETTURA è che noi abbiamo la capacità di ricordare meglio una parola se la leggiamo in un contesto piuttosto che da sola. Questo programma aiuta appunto a sviluppare questa capacità. Sono necessari due giocatori. Il primo, dopo essere stato interpellato dal computer, scrive cinque affermazioni e le cinque relative domande, quindi specifica con V o con F se le domande che lui pone sono vere o false.
Tocca al secondo giocatore decidere il tempo che gli servirà per memorizzare le frasi. Si può scegliere da 1 a 10 secondi tenendo conto che minore sarà il tempo maggiore sarà il punteggio.
Dopo che sono apparse le frasi, il secondo giocatore verrà messo alla prova con le domande.
Il punteggio è dato in base alle ri-

sposte corrette e al tempo che il giocatore ha avuto a disposizione per leggere le domande.
Quindi i giocatori cambiano di ruolo e toccherà al secondo giocatore scrivere le domande, e al primo rispondere.
Sembra complicato ma, ve lo assicuro, è più difficile spiegarlo che giocarci.

```
100 REM CAMPIONATO DI LETTURA                          :rem  14
110 Q=5:DIMP$(2,Q),Q$(2,Q),A$(2,Q)                     :rem  15
120 POKE53281,6:PRINT"{CLR}{WHT}"                      :rem 202
130 PRINTTAB(14)"{RVS}SPEED READING":PRINT             :rem  54
140 PRINT"BENVENUTO A QUESTO GIOCO CHE RICHIEDE":rem 188
150 PRINT"VELOCITA'E CONCENTRAZIONE.":PRINT           :rem  65
160 PRINT"DEVI CERCARE DI CAPIRE TUTTE LE FRASI":rem  98
165 PRINT"NEL MINOR TEMPO POSSIBILE."                  :rem  46
170 PRINT"DOPO CHE LE FRASI SARANNO APPARSE SULLO"
                                                       :rem  30
175 PRINT"SCHERMO VERRA' POSTA UNA DOMANDA SUL" :rem 121
180 PRINT"LORO CONTENUTO."                             :rem 147
190 PRINT"RISPOSTE GIUSTE ALZANO IL TUO PUNTEGGIO"
                                                       :rem 185
200 PRINT"PIU'E'CORTO IL TEMPO A DISPOSIZIONE PIU'PUNTI S
    I PRENDONO."                                       :rem  58
210 PRINT"IL PRIMO GIOCATORE DEVE SCRIVERE LE 5":rem 106
220 PRINT"FRASI,LE 5 DOMANDE,E LE 5 RISPOSTE." :rem 162
230 PRINT"IL SECONDO GIOCATORE DOVRA'SCEGLIERE IL"
                                                       :rem 110
240 PRINT"TEMPO (DA 0 A 10 SEC.) PER CUI LA FRASE"
                                                       :rem  99
250 PRINT"DOVRA'RIMANERE VISUALIZZATA SULLO{ 7 SPAZI}SCHE
    RMO."                                              :rem 211
260 PRINT:PRINT"PREMERE UN TASTO QUALSIASI PER ULTERIORII
    STRUZIONI                                          :rem 190
270 GETQ$:IFQ$=""THEN270                               :rem 117
280 PRINT"{CLR}VERRANNO MOSTRATE TUTTE LE FRASI."
                                                       :rem 162
290 PRINT"POI VERRANNO POSTE TUTTE LE RELATIVE{ 4 SPAZI}
    DOMANDE."                                          :rem 243
300 PRINT"QUINDI I RUOLI SI INVERTIRANNO E{ 8 SPAZI}TOCCH
    ERA'AL SECONDO GIOCATORE"                          :rem  39
305 PRINT"SCEGLIERE LE DOMANDE."                       :rem 179
310 PRINT"QUESTE DOVRANNO ESSERE POSTE IN MODO" :rem 187
315 PRINT"DA POTER USARE VERO O FALSO NELLE{ 7 SPAZI}RISP
    OSTE                                               :rem 192
```

```
320 PRINT"VERO SARA'INDICATO CON UNA V"                 :rem  85
330 PRINT"E FALSO SARA'INDICATO CON UNA F.":PRINT
                                                        :rem 185
340 PRINT"ECCO UN ESEMPIO:":PRINT                       :rem  56
350 PRINT"{RVS}FRASE:{OFF} QUESTO E'UN GIOCO COMPUTERIZZA
    TO."                                                :rem 151
360 PRINT"{RVS}DOMANDA:{OFF} V O F":PRINT"QUESTA E'UNA PA
    RTITA A CARTE.":PRINT                               :rem  15
370 PRINT"{RVS}RISPOSTA:{OFF} F"                        :rem   4
380 PRINT:PRINT"PER INCOMINCIARE PREMERE UN TASTO A CASO"
                                                        :rem  48
390 GETQ$:IFQ$=""THEN390                                :rem 123
400 PRINT"{CLR}":P=1                                    :rem 240
410 INPUT"NOME DEL PRIMO GIOCATORE";N$(1):PRINT :rem 135
420 INPUT"NOME DEL SECONDO GIOCATORE";N$(2):PRINT
                                                        :rem  13
430 PRINT"{CLR}ORA COMINCIA "N$(P)"."                   :rem 165
440 FORX=1TOQ:PRINT:PRINT"SCRIVI LA FRASE #"X   :rem  84
450 PRINT:PRINT"LA FRASE NON PUO'ESSERE PIU'LUNGA DI UNAL
    INEA(40 CARATTERI)."                                :rem 228
460 PRINT:INPUTP$(P,X)                                  :rem 138
470 IFLEN(P$(P,X))>40THEN450                            :rem  93
480 PRINT:PRINT"SCRIVI LA DOMANDA #"X                   :rem   0
490 PRINT:PRINT"LA DOMANDA NON PUO' OCCUPARE PIU'DI UNA L
    INEA(40 CARATTERI)."                                :rem 127
500 PRINT:INPUTQ$(P,X)                                  :rem 134
510 IFLEN(Q$(P,X))>40THEN450                            :rem  89
520 PRINT:PRINT"SCRIVI LA RISPOSTA #"X                  :rem 124
530 PRINT:INPUTA$(P,X)                                  :rem 121
540 IFA$(P,X)<>"V"ANDA$(P,X)<>"F"THENPRINT"LA RISPOSTA DE
    VE ESSERE V O F":GOTO530                            :rem  10
550 PRINT"{CLR}":NEXTX                                  :rem 207
560 K=1:IFP=1THENK=2                                    :rem 196
570 PRINT"OK "N$(K)".":PRINT                            :rem  78
580 W(K)=0:S(K)=0                                       :rem 147
590 PRINT"SCEGLI IL NUMERO DI SECONDI PER CUI LA"

                                                        :rem 120
600 INPUT"FRASE DOVRA'RIMANERE VISUALIZZATA";S  :rem   6
605 IFS>10THENPRINT"TROPPO LUNGO!":GOTO590              :rem 183
610 FORX=1TOQ:PRINT"{CLR}{RVS}FRASE #"X:PRINT:PRINT:PRINT
    :PRINT:PRINTP$(P,X)                                 :rem  80
620 TI$="000000"                                        :rem 250
630 PRINT"{HOME}{ 14 DES}"TI$:IFTI<S*60THEN630  :rem  33
640 PRINT"{CLR}":FORT=0TO999:NEXTT,X                    :rem 127
650 FORX=1TO5:PRINT"{CLR}{RVS}DOMANDA #{OFF}"X:PRINT
                                                        :rem 152
660 PRINT:PRINTQ$(P,X):PRINT                            :rem  81
670 INPUT"LA TUA RISPOSTA";A$:A$=LEFT$(A$,1)    :rem  59
680 IFA$<>"V"ANDA$<>"F"THENPRINT"DEVI RISPONDERE CON V O
    CON F.":GOTO670                                     :rem 238
```

```
690 IFA$=A$(P,X)THENS(K)=S(K)+700-S:PRINT"{RVS}CORRETTO":
    GOTO720                                          :rem  129
700 W(K)=W(K)+1:PRINT"{RVS}SBAGLIATO":PRINTP$(P,X)
                                                     :rem   41
710 PRINT:PRINT:FORT=1TO1000:NEXTT                   :rem    0
720 FORT=1TO999:NEXTT,X                              :rem  225
730 IFP=1THENP=2:GOTO430                             :rem  223
740 PRINT"{CLR}":PRINT                               :rem  198
750 PRINTN$(1)" PUNTEGGIO:"S(1):PRINT5-W(1)"RISPOSTE GIUS
    TE"                                              :rem  178
760 PRINT:PRINT                                      :rem  241
770 PRINTN$(2)" PUNTEGGIO:"S(2):PRINT5-W(2)"RISPOSTE GIUS
    TE"                                              :rem  183
780 IFS(1)>S(2)THENPRINTN$(1)" HA VINTO!"            :rem   69
790 IFS(2)>S(1)THENPRINTN$(2)" HA VINTO!"            :rem   71
```

I muratori

C64

Stai guidando una navicella che orbita lungo l'estremità superiore dello schermo. Intanto all'estremità inferiore i muratori stanno costruendo un muro che eventualmente riempirebbe l'intera area di gioco. L'obiettivo è lanciare gli umanoidi dall'astronave cercando di mandarli attraverso le aperture nel muro. Ricorda che non puoi commettere più di 10 errori.
Per creare buchi attraverso i quali far passare gli omini hai a disposizione un numero infinito di bombe, non potrai però sganciarne più di una alla volta.

```
1 REM  **** I  MURATORI ****                         :rem   33
2 REM * BY CYNEWULF WICKLOW *                        :rem  146
5 POKE53280,2:POKE53281,3:PRINT"{CLR}{BLK}";         :rem  248
6 GOSUB4000                                          :rem  122
7 POKE52,48:POKE56,48:CLR                            :rem  236
8 GOSUB180                                           :rem   81
9 D$="{HOME}{ 25 GIU'}"                              :rem  222
10 HS=0                                              :rem  105
15 PRINT"{RED}{HOME}{ 16 DES}RECORD:";HS             :rem    5
20 X=X+F                                             :rem  192
30 IFX=0ORX=37THENDU=.04:HI=14:LO=239:GOSUB2000:F=-F
                                                     :rem  183
```

```
32 PRINT"{HOME}PUNTEGGIO:";S;"{HOME}{ 29 DES}VITE:";LIVES
   ;"{SIN} "                                         :rem 234
40 PRINT"{HOME}{GIU'}";TAB(X);" £  "                 :rem 239
50 GETQ$:IFQ$="Z"THENIFT<>1THENT=1:K=X+1:L=2         :rem 236
55 IFQ$="M"ANDX>3ANDX<35THENIFZ<>1THENZ=1:Q=X+1:I=2
                                                     :rem 207
60 IFT=1THENPRINTLEFT$(D$,L+1);TAB(K)" ":L=L+1:PRINTLEFT$
   (D$,L+1);TAB(K)"]"                                :rem 158
61 IFT=1THENDU=.002:HI=8:LO=97:GOSUB2000             :rem 187
62 IFT=1THENIFPEEK(((L+1)*40)+K+1024)<>32THENGOSUB140
                                                     :rem 80
65 IFZ=1THENPRINTLEFT$(D$,I+1);TAB(Q)" ":I=I+1:PRINTLEFT$
   (D$,I+1);TAB(Q)"↑"                                :rem 170
66 IFZ=1THENDU=.002:HI=6:LO=71:GOSUB2000:IFPEEK(((I+1)*40
   )+Q+1024)<>32THENGOSUB160                         :rem 99
70 IFL=21THENPRINTLEFT$(D$,L+1);TAB(K)" ":T=0        :rem 103
75 IFI=21THENS=S+B*2:DU=.1:HI=26:LO=156:GOSUB2000:PRINTLE
   FT$(D$,I+1);TAB(Q)" "                             :rem 96
76 IFI=21THENI=0:Z=0                                 :rem 203
110 A=A+C                                            :rem 191
115 PRINTLEFT$(D$,B+1);TAB(A);MID$("{BLK}{GRN}{BLU}[<7>]
    [<4>]",RND(1)*5+1,1);"[{BLU}"                    :rem 9
120 IFA<3ORA>35THENC=-C:B=B-1                        :rem 210
125 IFB=3THEN1000                                    :rem 201
130 GOTO20                                           :rem 47
140 PRINTLEFT$(D$,L+1);TAB(K)" ":PRINTLEFT$(D$,L+2);TAB(K
    -2);"{ 5 SPAZI}":T=0                             :rem 27
141 IFL<20THENPRINTLEFT$(D$,L+3);TAB(K-1)"{ 3 SPAZI}"
                                                     :rem 249
150 RETURN                                           :rem 118
160 PRINTLEFT$(D$,I+1);TAB(Q);"{GRN}*{BLU}":LIVES=LIVES-1
    :DU=.1:HI=2:LO=90:GOSUB2000                      :rem 18
161 DU=.1:HI=3:LO=35:GOSUB2000:Z=0:PRINTLEFT$(D$,I+1);TAB
    (Q)" ";LEFT$(D$,I+2);TAB(Q-1)"{ 3 SPAZI}"        :rem 2
162 IFLIVES=0THEN1000                                :rem 8
166 RETURN                                           :rem 125
180 DATA0,126,126,126,126,126,126,126                :rem 70
181 DATA0,24,118,219,255,110,24,0                    :rem 120
182 DATA231,126,60,60,60,60,60,24                    :rem 124
183 DATA28,28,8,62,8,8,20,34                         :rem 151
190 PRINT"[<3>]";                                    :rem 60
191 POKE56334,PEEK(56334)AND254                      :rem 228

192 POKE1,PEEK(1)AND251                              :rem 58
193 FORI=0TO215:POKEI+12288,PEEK(I+53248):NEXT       :rem 236
194 FORI=216TO247:READA:POKEI+12288,A:NEXT           :rem 67
195 FORI=248TO511:POKEI+12288,PEEK(I+53248):NEXT:rem 91
196 POKE1,PEEK(1)OR4                                 :rem 168
197 POKE56334,PEEK(56334)OR1                         :rem 78
199 A=35:B=22:C=-.6:T=0:L=1:Z=0:I=1:X=0:F=1          :rem 191
200 S=0:LIVES=10:RETURN                              :rem 199
```

```
1000 IFLIVES=0THENPRINT"{HOME}";TAB(35)"0"         :rem  146
1010 FORO=0TO255STEP4                               :rem   20
1020 DU=.01:HI=O:LO=128:GOSUB2000                   :rem  168
1025 NEXT                                           :rem    7
1030 PRINT"{HOME}{ 23 GIU'}{ 10 DES} UN'ALTRA PARTITA ?"
                                                    :rem  227
1035 IFS>HSTHENHS=S                                 :rem  222
1040 GETA$:IFA$<>"S"ANDA$<>"N"THEN1040              :rem  129
1050 IFA$="S"THENGOSUB199:PRINT"{CLR}";:FORV=1TO1000:NEXT
     :GOTO15                                        :rem   84
1060 POKE198,0:SYS198                               :rem  207
2000 POKE54273,HI:POKE54272,LO:POKE54276,33         :rem  234
2010 FORDELAY=1TO500*DU:NEXT                        :rem  251
2020 POKE54276,32                                   :rem  140
2030 RETURN                                         :rem  165
4000 POKE53272,21:PRINT"{CLR}[<4>]{BLU}{ 12 SPAZI}I
     { 2 SPAZI}MURATORI"                            :rem  149
4010 PRINT"{ 12 SPAZI}[< 11 Y>]"                    :rem  115
4011 PRINT"L'OBIETTIVO E'LANCIARE GLI UMANOIDI" :rem  156
4012 PRINT"DALL'ASTRONAVE ."                        :rem  189
4013 PRINT"{GIU'}A COMPLICARE IL GIOCO CI SONO LORO, I"
                                                    :rem   76
4014 PRINT"MURATORI CHE, PARTENDO DAL BASSO, STANNOCOSTRU
     ENDO UN MURO CHE IMPEDISCE"                    :rem  253
4015 PRINT"AGLI UMANOIDI DI ATTERRARE. PER APRIRTI UN VAR
     CO DEVI USARE LE BOMBE"                        :rem   49
4016 PRINT"{GIU'}HAI 10 VITE E OGNI VOLTA CHE UN UMANOIDE
     ";                                             :rem   16
4017 PRINT"COLPISCE IL MURO, UNA VITA VIENE PERSA."
                                                    :rem   43
4018 PRINT"{ 2 GIU'}{ 6 SPAZI}Z......SGANCIA LE BOMBE"
                                                    :rem   26
4019 PRINT"{ 6 SPAZI}M...LIBERA GLI UMANOIDI"       :rem   87
4020 PRINT"{ 3 GIU'}{ 5 SPAZI}{RVS} PER GIOCARE PREMI UN
     TASTO {OFF}"                                   :rem  250
4021 GETA$:IFA$<>""THEN4021                         :rem  238
4022 GETA$:IFA$=""THEN4022                          :rem  179
4025 PRINT"{CLR}";:POKE53272,28                     :rem  108
4030 S=54272                                        :rem   91
4040 FORXX=STOS+24:POKEXX,0:NEXTXX                  :rem   20
4050 POKES+5,29:POKES+6,0:POKES+24,15               :rem  154
4060 RETURN                                         :rem  170
```

A TUTTA MUSICA CON

Musica dal calcolatore, musica vera, musica tua!

Con l'unità periferica SOUND BUGGY, e la tastierina musicale SIEL da sovrapporre a quella alfanumerica, il tuo Commodore 64 si trasforma in un'autentica band.

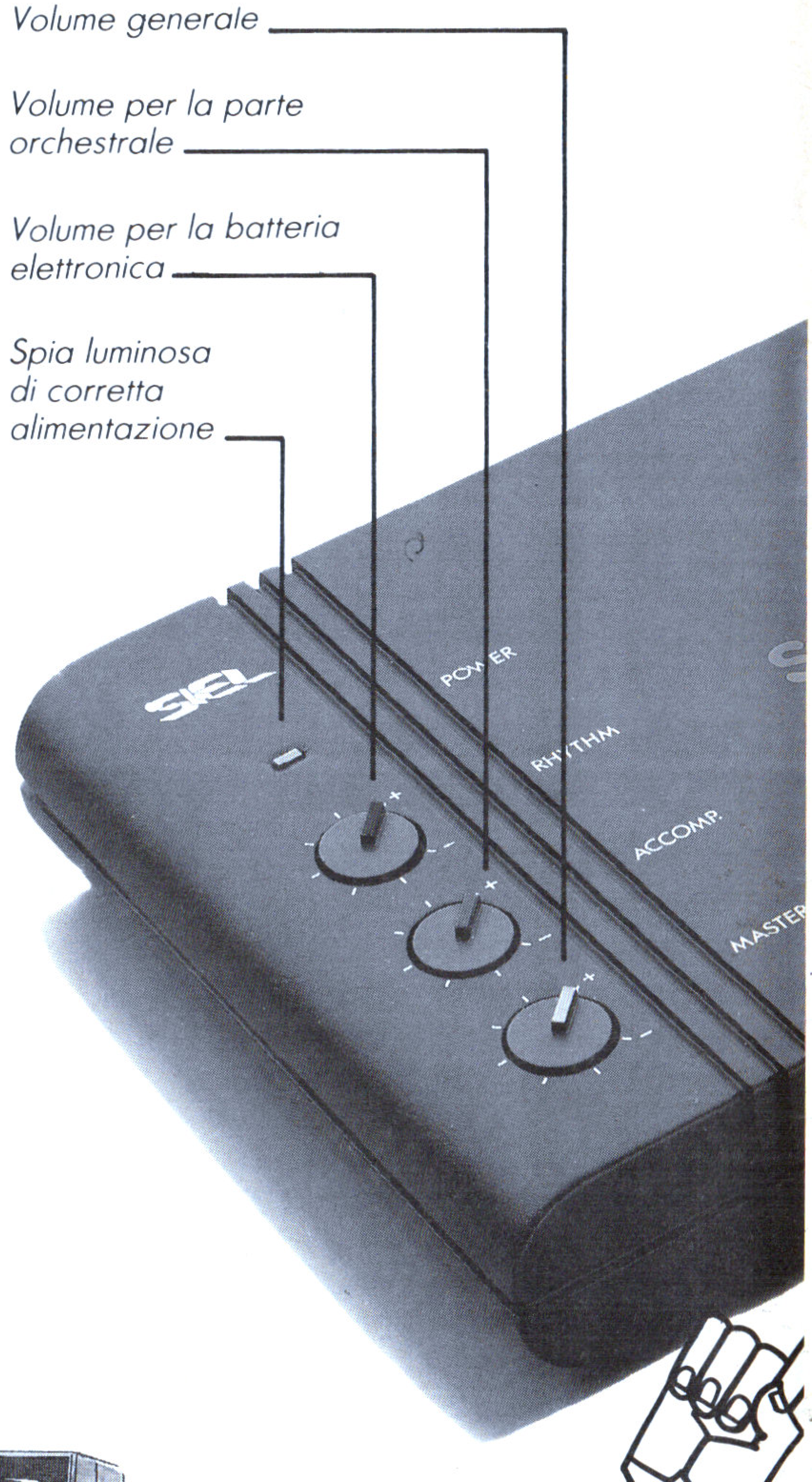
Se sei già esperto di musica SOUND BUGGY ti porterà alla perfezione. Se sei un principiante diventerai, in pochi giorni, concertista e arrangiatore, comporrai musica tua e potrai ascoltarla in una perfetta registrazione elettronica, collegandoti a ogni impianto stereo, videotelevisivo, monitor C 64.

UN ECCEZIONALE PACCHETTO DI PROGRAMMI

Grazie allo straordinario software di SOUND BUGGY potrai eseguire o comporre su 24 ritmi (12 preregistrati), disporrai di ben 28 timbri strumentali (14 preregistrati), potrai correggere, migliorare, registrare.

In più, tramite interfaccia MIDI, SOUND BUGGY comunica anche con expander, sintetizzatori, sequencer ecc.

Insomma, SOUND BUGGY è un vero prodigio dell'elettronica al servizio della tua creatività musicale.





MAXIPRESTAZIONE IN MINISPAZIO

Il tuo laboratorio musicale, completo e perfetto, è tutto qui: il Commodore 64, il SOUND BUGGY, la minitastiera SIEL, il software.

IMPORTANTE

SOUND BUGGY è acquistabile esclusivamente tramite il coupon privilegiato di questa offerta. Ritaglialo e spediscilo subito. Usufruirai del prezzo bloccato fino al 31.12.1985.

SOUND BUGGY



SIEL®

Questa Cedola rappresenta l'unico modo di ordinare SOUND BUGGY, e riceverlo completo di tastierina e di programmi su disco e cassetta.
Ritagliala e spediscila subito.



CEDOLA PRIVILEGIATA DI ACQUISTO SOUND BUGGY

Indicare con una X il ☐ che interessa

☐ **Sì,** desidero acquistare SOUND BUGGY, la vostra unità periferica per C 64. Speditemela contrassegno completa di **minitastiera, pacchetto software** sia su disco che su cassetta, **libretto istruzioni** al prezzo speciale di L. 185.000 (incluse L. 27.650 IVA e L. 3.750 di spese postali). È inteso che il mio SOUND BUGGY sarà protetto da **Garanzia per 1 anno.**

☐ Sono interessato alla unità periferica per C 64 SOUND BUGGY e vi prego di volermi fornire informazioni più dettagliate.

SIEL®

J.soft s.r.l.

12 MESI DI GARANZIA

Nome ______________________ Cognome ______________________

Indirizzo ______________________

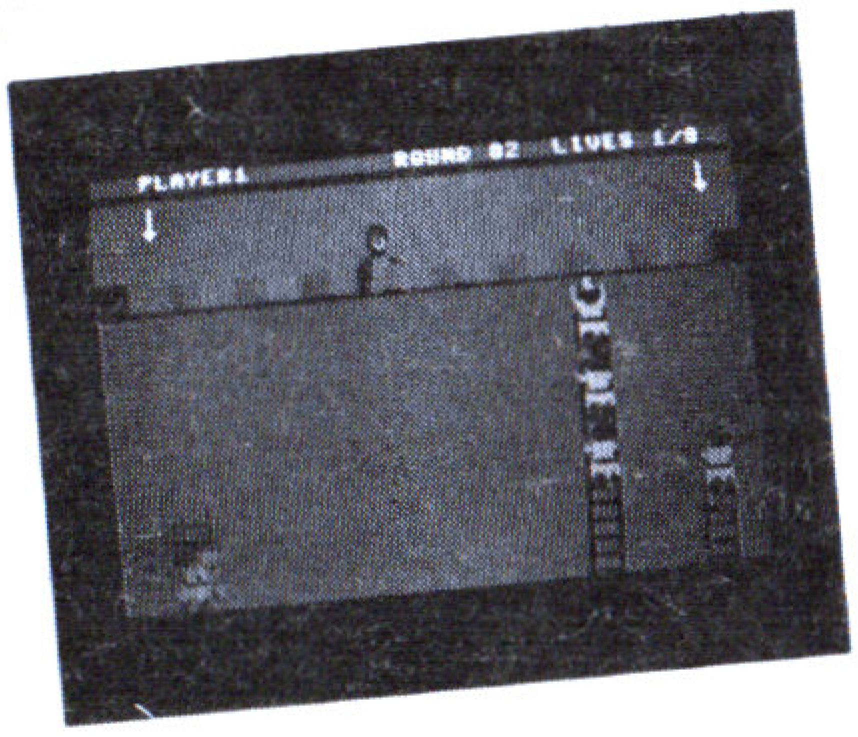
CAP ______________________ Località ______________________

Data ______________________ Firma ______________________
(per i minori occorre quella del genitore)

SOFTWARE SELEZIONATO PER IL TUO C64

Una selezione di giochi recenti scelti tra i migliori disponibili sul mercato. Ciò che aspettavate per divertirvi.

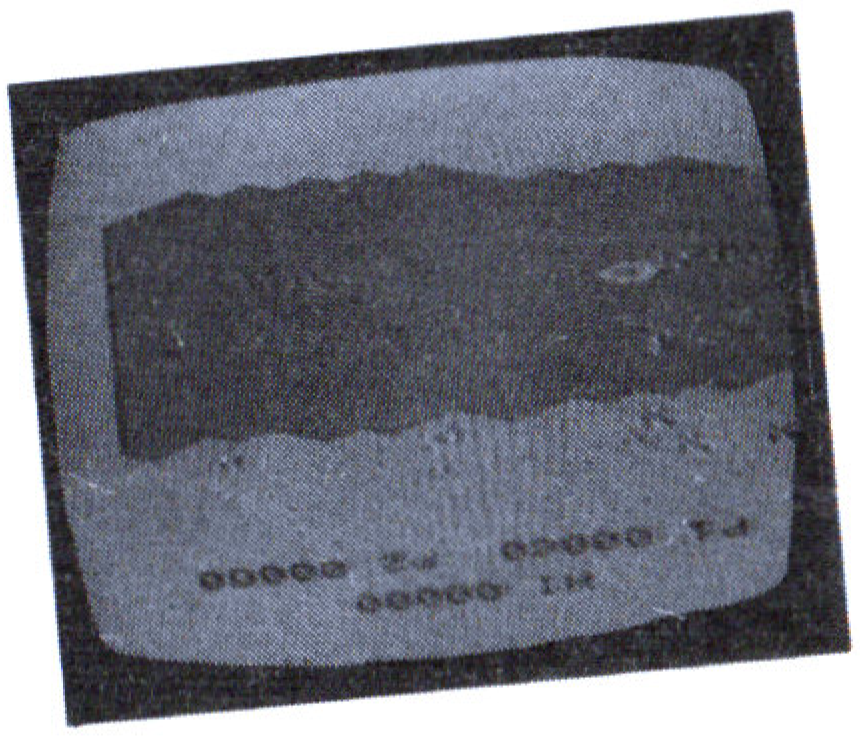
L. 8.000



BLACK HAWK

COD. DTEMC01

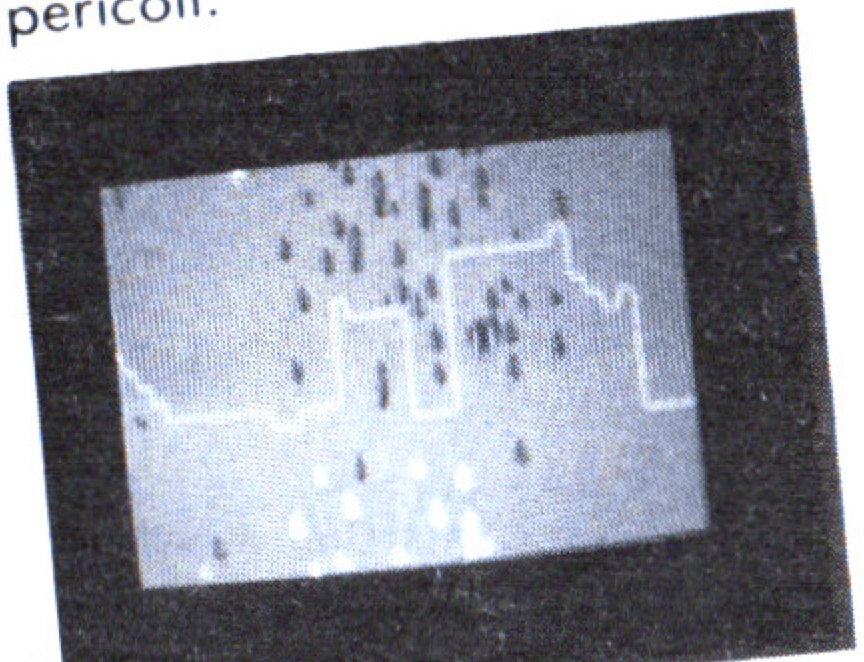
Ispirato ad "Apocalypse now" dal quale riprende la musica della "Cavalcata delle Valchirie" è un gioco ad alta velocità e dalle ottime capacità grafiche. Ci si trova ai comandi di un cacciabombardiere che sorvola un territorio fitto di pericoli.



ORC ATTACK

COD. DTEMC02

Si tratta di difendere il vostro castello dalle orde di invasori che cercano di scalarne le mura. Avete a disposizione pentoloni di olio bollente e grossi spadoni per uccidere i barbari. Un gioco con ottima grafica ed animazione.



RIVER RESCUE

COD. DTEMC03

Alla guida di un veloce natante ci si trova lungo un fiume amazzonico con il compito di recuperare alcuni scienziati dispersi. Le difficoltà da superare non saranno comunque poche ...

Ritaglia ed invia a

Spett. J.*soft*
Viale Restelli, 5 - 20124 Milano (MI)
Tel. 02/6888228-683797-6880841/2/3/

Ordino il seguente software per il C 64

cod. ______________ cod. ______________ cod. ______________
cod. ______________ cod. ______________ cod. ______________
cod. ______________ cod. ______________ cod. ______________

per un totale di L. ______________ + L. 2.500 per contributo fisso di spese di spedizione.

Scelgo la seguente modalità di pagamento:
- ☐ pagherò in contrassegno al postino
- ☐ allego assegno (o contanti)
- ☐ verso l'importo sul C.C.P. n. 19445204 intestato a J.*soft* (allego ricevuta)

Nome ______________________________
Cognome ______________________________
Via ______________________________ n. __________
C.A.P. ______________ Città ______________ Prov. ______